

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'INDUSTRIE

SERVICE

de la PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

# BREVET D'INVENTION

P.V. n° 842.629

N° 1.278.198

Classification internationale :

A 63 f



Jeu représentant un parcours pour véhicules-jouets.

M. ALBERT CHAMPEAUX résidant en France (Seine).

Demandé le 29 octobre 1960, à 11<sup>h</sup> 44<sup>m</sup>, à Paris.

Délivré par arrêté du 30 octobre 1961.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 49 de 1961.)

(Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'article 11, § 7, de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)

*Courant* L'invention concerne un jeu représentant un parcours pour véhicules-jouets, par exemple pour automobiles-jouets.

Un jeu suivant l'invention comprend une série d'éléments plans sur chacun desquels est dessinée une partie de parcours, et adaptés à être juxtaposés les uns aux autres, avec raccordement des parties dessinées, pour représenter un parcours de forme désirée.

Selon l'invention, les éléments plans ont de préférence la forme de polygones réguliers, par exemple de carrés. La symétrie ainsi conférée aux éléments du jeu permet d'associer ces éléments suivant des combinaisons variées ; elle permet par exemple, dans le cas d'un élément plan représentant un carrefour de plusieurs voies respectivement perpendiculaires aux côtés de l'élément, de raccorder à volonté à l'une ou l'autre de ces voies une autre partie de parcours portée par un autre élément. Cette possibilité de réaliser divers parcours différents à partir d'un même groupe d'éléments donne au jeu un caractère particulièrement attrayant et éducatif.

L'invention prévoit aussi de munir les éléments du jeu de moyens d'assemblage de ces éléments les uns aux autres, ces moyens d'assemblage étant, de préférence, constitués par des saillies et encoches de forme complémentaire ménagées sur les bords desdits éléments.

Les caractéristiques et avantages de l'invention ressortiront d'ailleurs de la description qui va suivre, à titre d'exemple, en référence aux dessins annexés dans lesquels :

La figure 1 représente un parcours routier pour automobiles-jouets, réalisé au moyen d'éléments d'un jeu selon l'invention ;

La figure 2 illustre l'assemblage de deux éléments du jeu ;

La figure 3 illustre une variante de réalisation des moyens d'assemblage.

Le jeu représenté à la figure 1 comprend une série d'éléments plans de forme carée, sur chacun desquels est dessinée une partie de parcours routier. L'élément désigné par 10 figure un parking-garage, les éléments 11 des tournants de route, les éléments 12 des tronçons de route rectiligne, l'élément 13 un croisement ou carrefour de deux routes, les éléments 14 des embranchements. Ces éléments peuvent être juxtaposés comme sur la figure 1 pour réaliser un parcours à deux boucles.

Chaque élément est muni, sur chacun de ses côtés, d'une patte d'assemblage 15 ainsi que d'une encoche 16 de forme complémentaire ; la patte 15 et l'encoche 16 de l'un des côtés sont de contours symétriques par rapport au point milieu du côté, et les pattes et encoches des divers côtés se déduisent respectivement les unes des autres par rotation autour du centre de l'élément. Cette disposition permet de raccorder sur un côté d'un élément un côté quelconque d'un autre élément. Par exemple, comme on le voit sur la figure 2, un élément 13 figurant un carrefour peut recevoir, sur l'un ou l'autre de ses côtés, l'un ou l'autre côté d'un élément 11 représentant un tournant. Il s'ensuit qu'au moyen de la série d'éléments représentés à la figure 1, on peut réaliser des parcours très différents de celui illustré par cette figure.

Les pattes et encoches d'assemblage représentées aux figures 1 et 2 ont un contour en queue d'aronde. Mais ce contour peut prendre diverses autres formes, par exemple celle illustrée à la figure 3 où le contour a la forme d'une portion de cercle.

L'invention n'est d'ailleurs nullement limitée aux formes de réalisation représentées qui n'ont été données qu'à titre d'exemple mais qui peuvent, au contraire, dans le cadre de l'invention, faire l'objet de nombreuses variantes. En parti-

FIG - 1

